Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}

Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.
{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}

Créature : humain et sorcier **R**

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}

Créature : humain et sorcier **R**

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}

Créature : démon **R**

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}

Créature : humain et sorcier R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}

Créature : humain et sorcier R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur {B}

Créature : humain et clerc U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur {B}

Créature : humain et clerc U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur {B}

Créature : humain et clerc U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur {B}

Créature : humain et clerc U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion des ténèbres {5}{B}{B}{B}

Créature : avatar R

Piétinement
À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte de votre main : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion des ténèbres {5}{B}{B}{B}

Créature : avatar R

Piétinement
À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte de votre main : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du vide {4}{B}{B}{B}

Créature : démon M

Vol
À chaque fois que le Seigneur du vide inflige des blessures de combat à un joueur, exilez les sept cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur puis mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature parmi celles-ci.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du vide {4}{B}{B}{B}

Créature : démon M

Vol
À chaque fois que le Seigneur du vide inflige des blessures de combat à un joueur, exilez les sept cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur puis mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature parmi celles-ci.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}

Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}

Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}

Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux {1}{G}

Rituel C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux {1}{G}

Rituel C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux {1}{G}

Rituel C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche bridesang {2}{B}{G}

Enchantement **R**

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de créature, chaque joueur renvoie toutes les cartes avec le même nom que ce sort depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche bridesang {2}{B}{G}

Enchantement **R**

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de créature, chaque joueur renvoie toutes les cartes avec le même nom que ce sort depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche bridesang {2}{B}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de créature, chaque joueur renvoie toutes les cartes avec le même nom que ce sort depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pivot du destin {3}{B}{B}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures Dragon.
? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche bridesang {2}{B}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de créature, chaque joueur renvoie toutes les cartes avec le même nom que ce sort depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pivot du destin {3}{B}{B}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures Dragon.
? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pivot du destin {3}{B}{B}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures Dragon.
? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille {B}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille {B}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille {B}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille {B}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du palais {3}{B}{B}

Enchantement R

Au moment où le Siège du palais arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de votre entretien, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Dragons ? Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de Mortepont {4}{B}{G}

Enchantement M

Quand le Chant de Mortepont arrive sur le champ de bataille, meulez dix cartes.
Au début de votre entretien, choisissez une carte au hasard dans votre cimetière. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast